

Лестер Смит



«Один против Империи» - это сольное приключение для ролевой игры «Звездные Войны» от компании West End Games. Наверное, все мы видели фильмы «Звездные Войны»; в ролевой же игре игроки выбирают роли различных типов персонажей, но все они члены Союза Повстанцев, борющиеся с прогнившей Империей.

Чтобы играть в данное сольное приключение вовсе не обязательно иметь экземпляр правил «Звездных Войн» - все необходимые правила подытожены здесь же.

Журнал «Challenge» № 32 (1988)
Lester W. Smith, «Alone Against the Empire»
Перевод: Златолюб Роскошный
Верстка: Jumangee
<http://quest-book.ru>

КАК ИГРАТЬ

Если вы еще никогда не играли в сольные приключения, то это не слишком сложно. Для начала удостоверьтесь, что вы знакомы с правилами игры в достаточной степени, чтобы, когда во время игры потребуются ими воспользоваться, вы знали, что делать. Во-вторых, ознакомьтесь с личностью и способностями персонажа, которым будете играть. В-третьих, прочитайте инструкцию к самому приключению, чтобы разобраться в декорациях, на фоне которых вам предстоит действовать. И наконец, переходите к первому пронумерованному параграфу, прочитайте его и выберите один из перечисленных в конце параграфа вариантов. Возле этого варианта будет указан номер другого параграфа. Чтобы узнать, что происходит в результате выбранного вами варианта, вы должны перейти на этот параграф. В конце этого параграфа будет следующий перечень вариантов, из которых вы выбираете один – он направит вас к другому параграфу, и так далее, пока вы не достигнете конца приключения. (Иногда параграф будет просто отсылать вас к другому параграфу, не давая вариантов для выбора).

Обратите внимание, что хотя параграфы в приключении напечатаны в порядке нумерации, чтобы легче было отыскать нужный вам, содержимое истории перемешано таким образом, что соседние параграфы обычно никак не связаны между собой. Это сделано для того, чтобы на ваш выбор не влияла информация, которую вы еще не узнали по игре. Не читайте параграфы, на которые вас еще не направил ход приключения – ведь это жульничество, а жульничать джидаям запрещает их Кодекс!

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

Правила ролевой игры «Звездные Войны» охватывают все, от понимания чужепланетных языков до боя космических кораблей. Однако не все они потребуются для данного приключения. Следующие правила проведут вас сквозь «Один против Империи». Но обратите внимание, что официальные правила «Звездных Войн» намного сложнее практически во всех упомянутых вопросах.

Лист персонажа

Несколькими страницами дальше дана светокопия листа персонажа «Звездных Войн» для героя этого приключения. Небольшое объяснение поможет вам понять, что там к чему.

Лицевая сторона: На лицевой стороне листа персонажа размещается важная техническая информация, вроде кодов умений.

Джидай Донкихот: Это тип персонажа (в основной игре есть еще 23 типа, а также правила по созданию собственного типа персонажа с нуля). Служит основным идентификатором.

Имя персонажа: Мы выбрали имя CSL (Си-э-сель) Даренбергер. Если хотите, можете поменять его на другое.

Рост: Для CSL мы выбрали рост шесть футов один дюйм, чтобы концепция нашего персонажа подходила к данному приключению. Это совершенно произвольная величина, которую вы свободно можете изменить.

Вес: Как и в случае с ростом, мы выбрали 175 фунтов для соответствия концепции нашего персонажа. Можете изменить его, если хотите.

Пол: Выбор пола мы оставили вам.

Возраст: Еще одна совершенно произвольная величина, мы выбрали 17 лет. Не стесняйтесь поменять возраст.

Внешность: Тут указано наше представление того, как

выглядит CSL. Вы вполне можете представить что-то другое.

Атрибуты: Первый из указанных атрибутов это ЛОВКОСТЬ. Вы легко можете узнать остальные атрибуты, потому что все они напечатаны заглавными буквами. Правила «Звездных Войн» задают значения атрибутов для каждого типа персонажа. Значение, которое вы видите – ЛОВКОСТЬ 3D+2 – показывает количество шестигранников (т.е. кубиков), которые вы бросаете, плюс прибавляемый к ним модификатор, когда в игре говорится, что нужно использовать этот атрибут. Например, если вы хотите ухватить ценную статуэтку, собирающуюся свалиться с утеса, вас могут попросить сделать бросок ЛОВКОСТИ. CSL, при значении 3D+2, бросит три кубика и прибавит к выпавшему числу 2. Если на кубиках выпадет 3, 4 и 4, результат будет $3+4+4+2=13$.

Прочие атрибуты это ЗНАНИЕ, МЕХАНИКА, ВОСПРИЯТИЕ, СИЛА и ТЕХНИКА.

Умения: Первое из указанных умений персонажа это Бластер. В отличие от атрибутов, умение напечатаны строчными буквами, но курсивом. Вы увидите, что под каждым атрибутом перечислено несколько умений. Все умения начинаются с того же значения кубиков, что и атрибут, к которому они приписаны. Например, Бластер указан под ЛОВКОСТЬЮ, поэтому начальное значение этого умения будет 3D+2.

Всех умений чересчур много, чтобы перечислять тут их все, но чтобы вы наверняка ухватили идею, умения от Бластера до Рукопашного боя относятся к ЛОВКОСТИ, от Чужепланетных рас до Технологии относятся к ЗНАНИЮ, и так далее.

Напечатанное жирным шрифтом **Ощущение** это особый тип умений – одно из трех возможных умений **Силы**. Если у персонажа есть одно или более таких умений, начинаются они с 1D.

При создании персонажа можно распределить 7D между отдельными умениями, чтобы придать персонажу

уникальности. Однако к любому одному умению можно прибавить максимум 2D. Например, можно прибавить семи разным умениям по 1D, или трем умениям по 2D, а четвертому – 1D, и т. п. Умения **Силы** можно увеличивать подобным образом не хуже остальных.

Для CSL Даненбергера мы прибавили по 2D к Рукопашной защите и Рукопашному бою, повысив их с 3D+2 до 5D+2; 2D к Ощущению, повысив его с 1D до 3D, и 1D к Карабканью/Прыжкам, повысив его с 3D до 4D.

Очки Силы: Все персонажи начинают с 1 очком **Силы**. Во время приключения можно как получать, так и терять их. Вы можете потратить очко **Силы** во время приключения, чтобы удвоить все свои умения и атрибуты на один раунд боя (1D станет 2D, 3D+1 станет 6D+2 и так далее). Это позволит вам совершить намного больше действий и/или повысить вероятность успеха в каждом действии. (Успешные броски и множественные действия объясняются ниже). Когда вы потратите очко **Силы**, его уже нельзя будет использовать снова до конца приключения. В зависимости от того, как именно вы его потратили, можно будет получить его назад, и даже получить еще одно очко для следующего приключения.

Если вы потратили ваше очко **Силы** на злое дело, вы утрачиваете его и получаете очко **Темной Стороны** (см. ниже). Если вы потратили очко **Силы** всего лишь для того, чтобы свою шкуру, вы не получаете его назад (за исключением того, что в начале каждого приключения у вас всегда есть минимум одно очко). Если потратили свое очко **Силы** на что-то героическое, вы получите его назад в конце приключения. И если вы потратили свое очко **Силы** не только героически, но и в драматически подходящий момент, вы получите его назад плюс еще одно.

Если кому-то это любопытно, правила «Звездных Войн» разъясняют, какие типы ситуаций подходят каждой из категорий. Но для данного приключения это вовсе необязательно.

Очки Темной Стороны: Вы получаете очки Темной Стороны, когда используете Силу во зло. Чем больше у вас **Силы**, тем выше вероятность, что, в конце концов, **Темная Сторона Силы** соблазнит вас, и вы потеряете своего персонажа (помните, все персонажи «Звездных Войн» - хорошие парни?). В «Один против Империи» такое не произойдет, поэтому дальнейшие разъяснения всем любознательным мы оставляем правилам «Звездных Войн».

Раненый: Тут вы ставите пометку, если вас ранили. Раненые персонажи вычитают 1D из всех своих умений и атрибутов, до тех пор, пока не будут вылечены.

Очки умений: Очки умений персонаж получает в качестве вознаграждения после приключения, и может использовать их для повышения отдельных умений. Тут вы отслеживаете, сколько не потраченных очков умений есть у вашего персонажа. Поскольку в нашем приключении в этом нет нужды, любознательные читатели отправляются к правилам «Звездных Войн».

Тыльная сторона: Тыльная сторона листа персонажа включает фоновую информацию для типичного персонажа данного тапа. Указывается тип персонажа (в нашем случае донкихотствующий джидай), снаряжение, с которым персонаж начинает игру, образец его предыстории, образец описания личности и предложения, как связать этого персонажа с другими персонажами. В «Звездных Войнах» очень важно, чтобы у персонажей в приключении была некая причина быть вместе, дабы развивать товарищеские узы. В нашем сольном приключении дается и объяснение, с кем же связан CSL Даненберг, наделяя персонажа мотивацией для участия в приключении.

Упоминание о Кодексе джидая важно для донкихотствующего джидая. Как правило, джидай никогда не творит зла, никогда не отнимает жизнь, за исключением самозащиты или защищая других, и никогда не применяет Силу в гневе, потому что все вышеперечисленное может привести джидая на **Темную Сторону Силы**.

Игра другими персонажами

Если у вас есть правила «Звездных Войн», то мы только приветствуем, если вы возьмете для нашего приключения других персонажей. Либо вы можете оставить донкихотствующего джидая, но по-другому распределить 7D между умениями.

Однако приключение написано конкретно под CSL Даненберга, поэтому если вы решите поменять его, вам придется учесть и то, что описания в некоторых параграфах также следует изменить.

Как делать броски умений

В ходе приключения вам иногда будет говориться сделать бросок умения. В большинстве случаев для выполняемой задачи будет указан показатель сложности и конкретное умение или атрибут, по которому делается бросок. Чтобы успешно справиться с задачей, вам надо выбросить результат равный или превосходящий показатель сложности – если выпадет меньшее число, значит вы потерпели неудачу.

Броски боевых умений: Правила боя включают несколько особых вопросов, которые вам необходимо понять. Большинство будет объяснено в ходе приключения, когда придет их время, но важно, чтобы вы поняли, что можете совершить больше одного действия за раунд боя. Однако если действий больше одного, то для каждого из них броски умений и атрибутов уменьшаются на 1D за каждое дополнительное действие. Например, если вы совершаете три действия в одном раунде, броски для всех трех будут уменьшены на 2D; если действий четыре, все четверо уменьшаются на 3D.

Далее, большинство действий происходит по одному за фазу, и в раунде боя будет столько фаз, сколько потребуется, чтобы вместить все действия персонажа. Например, если в бою участвуют два персонажа, и один совершает два действия, в то время как второй – пять, ра-

унд должен включать пять фаз действий. Во время первой фазы оба персонажа совершат свое первое действие, во время второй – оба совершат второе, а во время третьей-пятой фазы действия будет совершать только второй персонаж, по одному действию в каждой фазе.

Правила «Звездных Войн» также включают фазы, в которых игроки и ведущий просто определяют, что именно их персонажи будут делать в раунде боя, но об этом вопросе позаботилась сама структура сольного приключения. Просто помните, вам нужно решить, сколько именно действий вы будете совершать в раунде, прежде чем делать броски для этих действий.

Как было сказано, большинство действий происходит по одному за фазу, и их требуется выбрать до начала раунда. Но есть одно, важное для данного приключения, исключение: уворачивание и защиту не требуется заявлять перед началом раунда, они выбираются, когда персонаж атакуют, как раз перед броском кубиков на атаку (персонаж должен решить, будет ли он выполнять одно из этих действий до того, как увидит, успешна ли атака).

Уворачивание срабатывает только с предметами, летящими по воздуху – ножами, стрелами и бластерными разрядами, защита без оружия срабатывает только в бою без оружия, но рукопашная защита работает и против рукопашного, и против безоружного боя. (Безоружный бой, кстати, означает физические атаки типа ударов рукой и ногой; рукопашный бой означает физические атаки типа взмаха топором и пиряния копьем).

Каждый раз, когда персонаж уворачивается или защищается в раунде боя, это считается выполнением очередного действия, что приводит к уменьшению бросков всех оставшихся на этот раунд действий на 1D6, включая само уворачивание или защиту. Обратите внимание, вы не можете выполнять столько действий, что ваше умение станет ниже 1D6. Все лишние действия попросту теряются для этого раунда (но вы все равно учитываете их при

определении, на сколько кубиков уменьшаются броски в этом раунде).

Показатель боевой сложности: В большинстве случаев в ходе приключения вам будет точно сказано, сколько вам необходимо выбросить – сумма базовой сложности для действия плюс все влияющие на нее действия. Например, вам может быть сказано, что вам необходимо выбросить 23, чтобы вломить хмырю, потому что базовая сложность равна 5, и хмырь выбросил на защиту 18. В некоторых случаях вам просто будет сказано проводить бой по указанным выше правилам, и бросая за себя и своего противника.

Огнестрельный бой: Если у кого-то будет огнестрельное оружие, вам будет названа дальность этого оружия, и, кроме всего, вам придется отслеживать, насколько близко находится мишень, по которой ведется огонь.

Показатель сложности равен 5 для стрельбы в упор (всегда меньше 3 метров, независимо от оружия), 10 для ближней дистанции, 15 для средней и 20 для дальней.

К сложности всех выстрелов в этой фазе прибавляйте бросок уворачивания, если цель уворачивается.

Определение повреждения: В безоружном бою персонаж бросает свои кубики СИЛЫ. Рукопашное оружие также использует кубики СИЛЫ, но к броску прибавляется количество кубиков. Огнестрельное оружие кубики СИЛЫ не использует, у него есть собственный список бросков кубиков для повреждений.

Цель атаки бросает кубики СИЛЫ для каждой атаки, чтобы узнать, насколько хорошо она переносит повреждения. (Некоторые персонажи могут носить броню – в нашем приключении она уже приплюсована к указываемым кубикам СИЛЫ и вычтена из кубиков ЛОВКОСТИ). Бросок повреждения сравнивается с броском СИЛЫ.

Если бросок СИЛЫ выше, персонаж оглушен, и не может больше ничего делать в этом раунде. Если бросок повреждения равен или выше броска СИЛЫ, персонаж

ранен – он сбивается с ног до конца раунда, и все его атрибуты и умения ухудшаются на 1D, пока он не вылетит. (Если раненного персонажа ранят вторично, он вырубается, это уже следующая категория). Если бросок повреждения вдвое или больше выше броска СИЛЫ, персонаж вырубается, что означает нокаут и потерю сознания. Если бросок повреждения втрое превышает бросок СИЛЫ, персонаж нокаутируется, теряет сознание и смертельно ранен. (Правила «Звездных Войн» разъясняют эти эффекты более подробно – вроде того, как лечиться, и как не умереть от смертельной раны).

ДЖИДАЙ ДОН КИХОТ

Имя персонажа __CSL__Даненбергер_____
 Рост __6 футов____ Вес __160 фунтов____
 Пол _____ Возраст __17_____
 Внешность __Высокий, долговязый, с веснушками
 и копной рыжих волос_____

ЛОВКОСТЬ	3D+2	ВОСПРИЯТИЕ	3D
Бластер	3D+2	Торговаться	3D
Защита без оружия	3D+2	Лидерство	3D
Уворачивание	3D+2	Мошенник	3D
Гранаты	3D+2	Азартные игры	3D
Тяжелое оружие	3D+2	Скрываться ^(Пронирливость)	3D
Защита рукопашная	5D+2	Поиск	3D
Рукопашный бой	5D+2		
ЗНАНИЕ	2D+1	СИЛА	3D
Чужие расы	2D+1	Бой без оружия	3D
Бюрократия	2D+1	Карабканье/Прыжки	4D
Культуры	2D+1	Поднятие	3D
Языки	2D+1	Выносливость	3D
Планетные системы	2D+1	Плавание	3D
Уличная хитрость	2D+1		
Выживание	2D+1	ТЕХНИКА	2D+1
Технология	2D+1	Програм./Ремонт комп.	2D+1
МЕХАНИКА	2D+2	Демонтаж	2D+1
Астрогация	2D+2	Програм./Ремонт дроидов	2D+1
Наездник	2D+2	Медицина	2D+1
Оператор репульсора	2D+2	Ремонт репульсора	2D+1
Артиллерист звездолета	2D+2	Безопасность	2D+1
Пилот звездолета	2D+2	Ремонт корабля	2D+1
Звездолетные щиты	2D+2	Ощущение	3D

Очки Очки Тем. Ранения Очки
 Силы __/____ Стороны _____ _____ Навыка _____

Снаряжение:

Дуэльная сабля (повреждение + Сила+1D+1), 1000 кред.

Биография:

Сколько себя помните – всегда были очарованы рыцарями-джидаями. Вы прочли о них все, что смогли найти – об их героизме, мистических возможностях Силы, световых мечях. И, несмотря на тот факт, что согласно всему прочитанному джидай больше не существуют, вы решили стать джидаем. То, что вы узнали о великом зле, сотворенном Империей, и о жестокой силе Дарта Вейдера, убедило вас в мысли, что сила джидаев должна возродиться – и вы намеренны этому помочь.

Люди думают, что у вас не все дома, что джидай – всего лишь легенды, а Сила – просто выдумка. Но вы чувствуете могущество Силы – да, пусть только краткие мгновения, пусть очень редко, но вы, тем не менее, ее чувствуете. И иногда, в моменты острой необходимости или необъятного восторга, силы джидаев могут действовать через вас.

Но с Силой или без оной, вы сражаетесь с несправедливостями, которые встречаются вокруг вас, и болеете за Повстанцев. Возможно, ваши друзья правы – вы и впрямь псих – но они все равно вас уважают за вашу приверженность идеалам.

Личность: Ваша непрекращающаяся жизнерадостность, склонность к драматизму и изысканная речь выделяют вас из круга друзей. Встретив проблему, вы отвергаете прямой подход, предпочитая восторг сложных планов, которые редко срываются, как задумано.

В своих поступках вы руководствуетесь Кодексом джидаев.

Связи с прочими персонажами:

В этом приключении вы играете в одиночку, поэтому нет никаких персонажей, с которыми у вас могут быть связи. Но вместо этого, вы завязываете дружбу с дипломатами Повстанцев, прибывших на вашу планету с визитом. Они все еще не уверены, что вы не витаєте в облаках, но ваша неувядающая жизнерадостность сделала вас для них желанным гостем.

НАЧИНАЯ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Хотя краткие правила и не покрывают всей полноты правил «Звездных Войн», их достаточно, чтобы сыграть в «Один против Империи». Переходите к параграфу 1, чтобы начать ваше приключение.

1

Вы – CSL (Си-э-сель) Даненбергер, гражданин планеты Кироуак. Кироуак столетиями был захолустным мирком, его население состоит преимущественно из фермеров, на планете есть лишь один город достаточно крупный, чтобы обладать космопортом (столичный город Монтальвия). Однако недавно ваш мир обрел важность в глазах Союза Повстанцев, как идеальное место для снабжения продовольствием. Несколько дней назад Союз послал дипломатическую партию для переговоров с Верховным Советом Кироуака – переговоры все еще ведутся. Одни члены Совета Кироуака считают, что планете следует присоединиться к Союзу Повстанцев, другие же опасаются Имперского воздаяния.

Само собой, что официально Кироуак – мир Империи, но вооруженные силы Империи сюда никогда не заглядывали, даже в разгар Войны Клонов. Однако вы много читали об истории Империи – говорят, даже чересчур много, поскольку драма рыцарей джидаев глубоко вошла в ваше сердце. Когда повстанцы прибыли на Кироуак, вы, естественно, попытались сблизиться с ними, так как слышали слухи, что последний рыцарь-джидай член Восстания. Вы выискивали способы помочь им, надеясь убедить их взять вас с собой, когда они улетят, но до сих пор ничего не нашли. Вас волнует вопрос, не сочтут ли повстанцы вас сумасшедшим, как уже считают многие ваши сопланетники-кироуакцы.

– А, ладно, – думаете про себя, улыбаясь. – Без всяких сомнений, что-то обязано измениться, раньше или позже. Просто доверься Силе.

Сегодня вы прогуливаетесь улицами Монтальвии, жизнерадостно насвистывая, и ощущая при каждом шаге похлопывание по бедру вашего дуэльного меча. Вы уже дошли до восточного края города и сейчас возвращаетесь на запад, туда, где остановились дипломаты Повстанцев.

Вы постоянно обшариваете глазами окрестности, высматривая признаки чего-нибудь необычного. Сделайте бросок ВОСПРИЯТИЯ: если выпало 5 или выше, переходите на [29](#); если выпало меньше 5, переходите на [53](#).

2

Не теряя времени, командир повстанцев бьет члена Высшего Совета по затылку ребром ладони. Ваш сопланетник-кироуакец бесчувственной грудой рухнул на пол. Остальные повстанцы собирают немногочисленные пожитки и направляются к дверям. Их командир жестом посылает вас вперед, когда вы говорите, что можете провести их более безопасной дорогой, чем главные улицы.

Отведя повстанцев к космопорту сквозь путаницу закоулков, вы, наконец, останавливаетесь возле ангара на краю посадочного поля. Большинство штурмовиков покинули поле и, вероятно, сейчас приближаются к номерам повстанцев. [54](#).

3

Убегаете, прежде чем охранник успевает выстрелить еще раз. [42](#).

4

Переходите на [14](#).

5

Неожиданно вас бьют сзади по голове. В глазах у вас туманится и что-то теплое стекает по затылку. Падая на мостовую, успеваете разглядеть вверху ухмыляющееся лицо кироуакского чиновника, которого вы видели в номерах повстанцев. [45](#).

6

Ваши колени подогнулись, и вы беспомощно падаете на землю. Слышите, как охранник вызывает по коммуникатору городскую полицию приехать и забрать ваше тело. Однако всего через 10 секунд к вам возвращается контроль над онемевшими конечностями, и вы поднимаетесь с земли. [3](#).

7

Сделайте четыре броска Карабканья/Прыгания. Показатель сложности равен 15. Если все четыре броска успешны, переходите на [32](#); в противном случае переходите на [14](#).

8

Выстрел оглушил вас и сбил с ног. Однако через несколько секунд вы с трудом поднимаетесь и возобновляете бег. [17](#).

9

Посмеявшись над мелодраматичным поведением охранника, вы направляетесь к воротам в ограждении, надеясь найти там кое-какие ответы. Слышите, как за спиной у вас охранник бормочет что-то невежливое, и звук скользящего по коже пластика. Обернувшись, видите, как он берет вас на мушку оглушающего пистолета. Сделайте бросок уворачивания, когда охранник выстрелит (ваш бросок уже включен в его показатель сложности). Если вы выбросили 9 или меньше, переходите на [47](#); в противном случае переходите на [49](#).

10

Атака вас вырубил. Мгновенно потеряв сознание, после оказания медицинской помощи вы приходите в себя уже в местной тюрьме – переходите на [26](#).

11

Предположив, что кто-то из Совета Кироуака вызвал сюда имперцев, чтобы схватить повстанцев, решаете, что лучше бы вам поскорее вернуться в номера повстанцев. (Стараетесь не думать, что на орбите, вероятно, есть еще и Имперский Звездный Разрушитель. Это может и подождать).

Сделайте еще один бросок Пронируемости. Если вы заметили штурмовиков до того, как они начали высаживаться из зерновозов, ваш показатель сложности равен 10; если вы не заметили штурмовиков до начала высадки, ваш показатель сложности равен 15. Если бросок удался, переходите на [19](#), если нет – [13](#).

12

Выстрел вас ранил и сбил с ног. Однако через несколько секунд вы с усилием поднимаетесь и продолжаете бежать. Однако из-за ранения до конца приключения все ваши броски умений уменьшаются на 1D, и если вас ранят еще раз, вы потеряете сознание (в этом случае переходите на [10](#) вместо указанного в тексте). [17](#).

13

Стоило вам начать движение, как раздался металлический окрик: «Стоять»! Один из штурмовиков с ближайшего корабля заметил вас и сейчас поднимает свою бластерную винтовку. Вы остановитесь ([30](#)), или побежите ([25](#))?

14

Неудачно приземляетесь на стол, и тот разлетается под вами в щепки. Неожиданно два здоровых волосатых кулака поднимают вас на ноги. Затем обладатель кулаков отходит назад, чтобы врезать вам.

Вам не уйти из безоружной драки с уродливой громилой, у которого Бой без оружия 4D, Защита без оружия 2D и СИЛА 3D+2. Он делает только одну атаку в раунд, но попытается защититься, если вы успешно атакуете его. Вытащить дуэльный меч в переполненной посетителями кантине из-за тесноты не получится, поэтому вам придется обойтись одними кулаками.

Если одолеете громилу, переходите на [37](#); в противном случае, если вырубитесь, переходите на [10](#), или на 23, если получите смертельное ранение.

15

Сделайте бросок Скрываться/Пронырливости. Показатель сложности равен 10. Если бросок успешен, переходите на [28](#); если нет – [31](#).

16

Вас подстрелили из бластерной винтовки! Сделайте бросок СИЛЫ (повреждение от бластера уже учтено). Если выпало 17 или больше, переходите на [8](#); если выпало от 9 до 16 – [12](#); если выпало от 6 до 8 – [10](#); если меньше 6 – [23](#).

17

Штурмовик стреляет еще раз. И снова вы уворачиваетесь (но бросаете на 1D меньше, потому что бежите) – его бросок на попадание уже учтен. Если вы выбросили меньше 5, переходите на [16](#); в противном случае переходите на [38](#).

18

Почувствовав за собой хвост, легко отрываетесь, петляя парой запутанных улочек. Отправитесь сейчас в космопорт, чтобы пошпионить еще ([50](#)) или снова будете бродить по городу ([39](#))?

19

Аккуратненько уходите от поля и тихонько проскальзываете зарослями травы к краю города. [38](#).

20

Если не считать возросшей активности в космопорту, похоже ничего больше сегодня в Монтальвии не происходит. Почувствовав жажду, решаете остановиться у ближайшей кантины купить прохладительного.

Внутри довольно темно, поэтому вы останавливаетесь в дверном проеме, давая глазам привыкнуть. Когда ваши глаза адаптируются, замечаете, что, похоже, все в забегаловке пялятся на вас. А, ладно, в первый раз, что ли?

Находите столик в углу и прислоняетесь к побеленной стене. Наконец появляется обслуживающий дроид. Заказываете экзотическую смесь чая со льдом, приготовленного из покрытых панцирем обитателей Спирального моря, затем, осторожно прихлебывая напиток, осматриваете зал. Проходят часы. Начинаете дремать, сидя на стуле. [24](#).

21

Бок обжигает болью там, где в вас попал выстрел станнера, но вам удается устоять на ногах. [3](#).

22

Похоже, никто не заметил пролетевшую летучую мышь. [28](#).

23

Атака причинила вам смертельное ранение. Медицинскую помощь вы получите лишь через 1D+2 раунда. Бросайте каждый раунд 2D. Как только вы выбросите число, меньшее, чем количество прошедших раундов, переходите на [27](#); в противном случае переходите на [36](#).

24

Вас будит звук разбиваемого стола. Похоже, вспыхнула потасовка. Зал забит предположительно разумными существами, дубасящими друг друга.

Решаете попробовать слинять из этого бедлама, но обычным способом мимо драчунов не пройти. Вам нужен гениальный план.

Если вы станете скакать со стола на стол, возможно, вы сумете добраться до выхода и уйти, прежде чем появится полиция. Забравшись на крышку собственного стола, начинаете претворять свой план в жизнь. Восторженная усмешка расплзается по вашему лицу, пока готовитесь к первому прыжку. 7.

25

Мчась со всех ног, вы также можете уворачиваться от огня штурмовика, но бросая на 1D меньше, чем обычно. Бросок штурмовика уже учтен, сделайте бросок уворачивания. Если выпадет меньше 6, переходите на 16; в противном случае – 38.

26

Вас продержали всю ночь и выпустили лишь утром, отобрав ваш меч.

Выясняете, что дипломаты Повстанцев исчезли, и никто не хочет говорить вам, куда они подевались.

На этом оканчивается приключение CSL. Возможно, вам захочется попробовать его с другим персонажем.

27

Вы погибаете, прежде чем помощь успевает к вам добраться. На этом заканчивается приключение CSL. Возможно, вам захочется попробовать его с другим персонажем.

28

Находите канаву, по которой можно подобраться прямо к изгороди, оставшись незамеченным (как вы надеетесь). Ближайший зерновоз находится в 20 метрах. Пока вы смотрите, его люк распаивается, но внутри очень темно. Обычные органы чувств с этой задачей не справятся – вы должны сделать бросок Ощущения. Значение сложности равно 15. В случае удачного броска переходите на 40; при неудаче – 51.

29

В юго-западном направлении, в той стороне, где находится космопорт, похоже что-то происходит. Приземляется необычно много зерновозов. Должно быть, кто-то из другого мира закупил огромную партию зерна и послал транспортные корабли, чтобы забрать все разом. Направитесь в космопорт (33), или продолжите прогулку в западном направлении, куда вы шли до этого (20)?

30

Штурмовики продержали вас до прибытия местной полиции, доставившей вас в тюрьму. 26.

31

Пробираясь по сухой траве, вспугиваете кустарниковую летучую мышь. Она взлетает с ужасным визгом и, перелетев ограждение, влетает в зону. [22](#).

32

Вы уже перепрыгнули по четырем столам. Мимо вас проносятся кулаки и питейная утварь. Вам необходимо сделать еще три броска Карабкания/Прыгания, но поскольку вам придется уворачиваться от летающей посуды, вы бросаете на 1D меньше. Показатель сложности по прежнему 15. Если все три броска будут успешными, переходите на [43](#); в противном случае – [4](#).

33

Вам понадобилось около 20 минут, чтобы достичь космопорта. По пути не заметили ничего необычного, но оказавшись на месте, с удивлением видите, что все зерновозы приземлились в огороженной зоне. Как правило, они садятся на открытом поле. Решаете подобраться поближе. Подойдете к ограждению открыто ([35](#)) или прошмыгнете к тыльной стороне изгороди, которая примыкает к западному краю поля ([15](#))?

34

Вскоре из этого и остальных зерновозов начинают высаживаться Имперские штурмовики. [11](#).

35

Когда вы подходите к ограждению на расстояние вытянутой руки, вооруженный станнером охранник машет на вас рукой и кричит: «Пшел отседова, здесь частная собственность». Сделаете, как вам говорят ([42](#)) или продолжите путь к воротам ([9](#))?

36

Медики успевают к вам вовремя. После лечения приходите в себя в местной тюрьме – [26](#).

37

Оставив здорового громилу лежать на полу, снова пытаетесь добраться к дверям. Проскальзываете мимо двух существ, борющихся у стойки бара, приседаете, пропустив летящий стул, и перепрыгиваете приземистое создание, пытающееся ударом снизу сбить вас с ног. [43](#).

38

Бежите всю дорогу до номеров повстанцев, подозревая, что штурмовики не так сильно отстают от вас.

Повстанцы остановились в старом жилом здании, окруженном заброшенными складами. Вы много раз были тут в прошлом, обычно просто стоя в вестибюле и грезя о вступлении в ряды славного ордена рыцарей-джидаев. Однако на этот раз вы стремглав взлетаете на крыльцо, влетаете в парадную дверь и мчитесь на второй этаж по внутренней лестнице, а там обрушивается град бешеных ударов на дверь в номер повстанцев.

Двери открывает протокольный дроид ЗРО, но, не дав ему и рта раскрыть, проталкиваетесь мимо дроида в главный зал. Возле выходящего на улицу окна стоит командир

повстанцев, беседующий с членом Верховного Совета Кироуака. В центре комнаты стоит группа из еще пяти повстанцев. Когда вы врываетесь в комнату, повстанцы занимают позицию между вами и командиром.

Задыхаясь, выдавливая из себя слова. Услышав вашу информацию, лицо командира повстанцев обретает жесткое и мрачное выражение, прочие повстанцы явно шокированы. Судя по выражению лица члена Верховного Совета, он бы с радостью перерезал вам горло.

2.

39

Блуждая по городским улицам и насвистывая бездумный мотивчик, пытаетесь решить, что же делать дальше. Ничто не нарушает течение городской жизни, иначе вы бы это заметили. Где-то час спустя решаете вернуться к номерам повстанцев. Добравшись туда, замечаете, что здание выглядит странно безлюдным. Войдя в дом, обнаруживаете, что повстанцы исчезли.

Направляетесь обратно на улицу. 5.

40

Сила помогает вашему зрению превзойти способности обычного человека в достаточной степени, чтобы разглядеть внутри зерновоза готовых к высадке Имперских штурмовиков. 11.

41

Ваш сопланетник-кироуакец отнюдь не горит желанием выйти, но командир повстанцев, принеся извинения, настаивает на этом. Кироуакский чиновник выходит в комнату к другим повстанцам, и вы можете поговорить с ко-

мандиром наедине. Сделайте бросок Лидерства, чтобы убедить его в важности вашей информации. Поскольку видели вы немного, показатель сложности равен 15. Если бросок удался, переходите на 52; в случае неудачи – 48.

42

Возвращаетесь к более оживленной части поля и становитесь в тени ангара. Теперь можно или прошмыгнуть к тыльной стороне огороженной зоны (15), или покинуть космопорт и вернуться к номерам повстанцев (44).

43

Проворно выпрыгнув в дверь, приземляетесь уже снаружи. Решаете, что сейчас, вероятно, самое время, чтобы вернуться к номерам повстанцев.

Добравшись туда, замечаете, что дом выглядит странно безлюдным. Войдя внутрь, обнаруживаете, что повстанцы исчезли. И хотя несколько следующих дней вы расспрашивали там и сям, куда же они подевались, никто не захотел с вами говорить на эту тему.

На этом оканчивается приключение CSL. Возможно, вам захочется попробовать его с другим персонажем.

44

Идете к западному краю города, пробираясь переулками и задними дворами к номерам повстанцев – старому жилому зданию, окруженному пустыми складами. Поднимаясь на второй этаж, в грезах представляете себя рыцарем-джидаем, собирающимся сделать доклад перед Сенатом старой Республики. Воображаете, как они будут слушать ваше разоблачение коварных деяний в космопорту с сосредоточенным выражением растущего

ужаса и должным количеством восхищения вашим мужеством, проявленном при раскрытии заговора.

В действительности, когда вы постучали в дверь, вам открыл робот ЗРО.

- Да, сэр, чем могу быть полезен? – произнес он электронным голосом.

- Я бы хотел поговорить с лидером повстанцев, - отвечаете ему. – У меня очень важные новости. – Последние слова слетают с языка прежде, чем вы сами поняли, что сказали, и вы неуклюже пытаетесь придать им драматический эффект зловещего предзнаменования. Эффект существенно подпорчен последовавшей за словами скованной улыбкой.

Дроид отводит вас в главную комнату помещения. Возле кофейного столика сидит устало выглядящий человек в форме повстанцев, перед большим, выходящим на улицу окном молча стоит кироуакский чиновник. Из соседней комнаты доносятся приглушенные голоса еще пяти повстанцев.

- Прошу прощения, командир, – обращается дроид к сидящему человеку, – прибыл посланник с очень важными новостями.

Кироуакец смотрит на вас с любопытством, а сидящий мужчина поднимает голову, чтобы узнать, что вы ему скажете. Расскажите известное вам об активности в космопорту (46) или попросите командира поговорить с вами наедине (41)?

45

Все заволочка чернота. В себя приходите уже в камере городской тюрьмы. 26.

46

Пока вы излагали увиденное (если честно, видели вы не очень-то много), кироуакец подошел к командиру повстанцев и что-то прошептал ему с саркастической усмешкой. Командир кивнул, затем вновь обратил внимание к вам. Сделайте бросок Лидерства, чтобы убедить командира в важности вашей информации. Ваш сопланетник-кироуакец подорвал доверие к вам, поэтому показатель сложности равен 30. Если бросок удался, переходите на 52; в противном случае – 48.

47

Охранник попал в вас. Сделайте бросок СИЛЫ (бросок охранника на повреждение уже учтен). Если выпало 7 или меньше, переходите на 45; если выпало больше 7, но меньше 14 – 6; если выпало больше 14 – 21.

48

Командир повстанцев говорит, что все проверит, и благодарит вас за заботу. Вы уверены, что на самом деле он не поверил, что есть хоть какая-то опасность, и покидаете здание, чувствуя стыд и разочарование из-за того, что не смогли добиться своей цели.

Бредете по улице от номеров повстанцев. Сделайте бросок ВОСПРИЯТИЯ; показатель сложности равен 11. При успешном броске переходите на 18; при неудачном – 5.

49

Охранник промахнулся! Вам повезло. 3.

50

Направляетесь назад в космопорт тем же путем, что и пришли, надеясь узнать что-то еще о странной активности в нем. Достигнув ангара на краю посадочного поля, решаете проشمыгнуть к тыльной стороне огороженной зоны. 15.

51

Ваши глаза не могут преодолеть темноту внутри зерновоза, поэтому вы решаете остаться на месте, и подождать, что будет дальше. 34.

52

Командир повстанцев решает взять своих товарищей-повстанцев и пройтись с вами к космопорту, чтобы самому посмотреть, что происходит. Пока они собираются, ваш сопланетник-кироуакец пытается убедить их, что ничего необычного в активности в космопорту нет, но теперь, когда командир начал действовать, он уже не передумает. Под конец кироуакский чиновник разнервничался и в раздражении уходит.

Приведя повстанцев к космопорту через лабиринт закоулков, останавливаетесь возле ангара на краю посадочного поля как раз вовремя, чтобы увидеть, как из грузовых кораблей тихо высаживается множество Имперских штурмовиков. Всего их около сотни. Ясно, что кто-то из Верховного Совета Кироуака связался с Империей и доложил о присутствии на планете дипломатов Повстанцев, и Империя отреагировала, послав зерновозы со штурмовиками. Тут их достаточно, чтобы заодно захватить и городское правительство. Несомненно, на орбите также висит Звездный Разрушитель. 54.

53

Пройдя немного, снова осматриваетесь. Сделайте еще один бросок ВОСПРИЯТИЯ; если выпало 5 или выше, переходите на 29; если выпало меньше 5 – 53 (ну да, этот же самый параграф).

54

Примерно на полпути между вами и кораблем повстанцев, до которого метров 30, находятся 10 штурмовиков.

Командир повстанцев хлопает вас по плечу.

– Знаешь, как пользоваться этой штукой, малыш? – спрашивает он, протягивая ручной бластер. – Мы собираемся устроить пробежку к нашему кораблю, и для тебя будет безопаснее пойти с нами.

Как раз этого-то вы и хотели!

Чтобы попасть на корабль, вы можете проходить в раунд боя по пять метров, что не считается действием, или можете пробежать 10 метров, что считается одним действием. У ручных бластеров, которыми вооружены вы и повстанцы, ближняя дальность стрельбы от трех до четырех метров, средняя дальность – от пяти до восьми, и дальняя – от девяти до 12. Их показатель повреждения равен 3D+1.

У каждого повстанца навык Бластера 5D+2, Уворачивания 4D+1 и СИЛА 3D. 10 штурмовиков находятся в 15 метрах от вас. У них бластерные винтовки, поэтому для них вы уже в зоне малой дальности, показатель повреждения для винтовок 5D. У штурмовиков навык Бластера 3D и СИЛА 3D. Уворачиваться от ваших выстрелов они не станут. Если вы вступите с ними в безоружный или рукопашный бой, их навык Боя без оружия 3D и Защиты без оружия 3D – рукопашного оружия у них нет.

Если вы сумеете миновать этих штурмовиков, то сможете безопасно добраться до корабля прежде, чем их товарищи отреагируют. Сможете ли вы прорваться мимо

Имперского Звездного Разрушителя на орбите – это уже другое приключение, но своей цели – присоединиться к Союзу Повстанцев – вы уже достигли.